

CORREZIONI IN RISPOSTA ALLA VALUTAZIONE EURISTICA

Introduzione

Dopo aver attentamente analizzato la valutazione euristica eseguita dal gruppo *HelpMatters* sul nostro progetto, abbiamo proceduto ad implementare delle migliorie creando così il prototipo finale High Fidelity di *WildTribes*.

In questo documento descriviamo quali problemi evidenziati dal gruppo valutatore abbiamo deciso di risolvere e non e in quale modo, giustificando ciascuna scelta.

Elenco problemi risolti

Problema 1 - Impossibilità di disiscriversi dall'attività

H3 - User control and freedom

Dove: Pagina evento (post-iscrizione) e Chat.

Cosa: Manca totalmente un'opzione per annullare l'iscrizione o uscire dall'attività una volta iscritti.

Perché: L'utente è "intrappolato" senza una via d'uscita (emergency exit), violando gravemente il controllo utente.

Risposta: All'interno di ogni sezione dettaglio per ciascuna attività, sia nella sezione "Chat" che in quella "Attività - in corso", è stato implementato un pulsante "abbandona attività" che permette di annullare l'iscrizione.

Problema 2 - Incoerenza terminologica e concettuale (Post vs Attività vs Esperienza)

H4 - Consistency and standards

Dove: Profilo, Feed, Recensione.

Cosa: Confusione tra "Post", "Attività", "Esperienza" e "Recensione". Non è chiaro se i post siano attività svolte o contenuti esterni, né come crearne uno. La recensione sembra un post ma manca la visualizzazione delle stelle assegnate.

Perché: Terminologia incoerente e modelli mentali sovrapposti disorientano l'utente.

Risposta: abbiamo proceduto a eliminare completamente i Post all'interno del prototipo, per quanto l'idea di scambio e condivisione di foto e commenti con gli altri utenti ci piacesse, perché abbiamo capito che per implementarli alla perfezione avremmo dovuto stravolgere il prototipo, allontanandoci dall'obiettivo principale dell'applicazione. I nomi "attività" ed "esperienza" sono utilizzati come sinonimi però abbiamo provveduto a migliorare, dove possibile, questa ambiguità per l'utente. Infine, per le recensioni, abbiamo migliorato il flusso del loro

funzionamento e della visibilità all'interno dell'apposita sezione.

Problema 3. Iscrizione consentita a Evento Pieno

H5 - Error Prevention

Dove: Pagina Evento.

Cosa: Il sistema permette di iscriversi anche se i posti sono esauriti (es. 11/11).

Perché: Non previene l'errore e non mostra chiaramente lo stato di "tutto esaurito" prima del click.

Risposta: le attività già al completo sono state tolte dalla lista di attività che compaiono in "Esplora" o nella pagina a cui si arriva a seguito di una ricerca.

Problema 4 - Mancanza di scorciatoie e navigazione macchinosa (Amici)

H7 - Flexibility and efficiency of use

Dove: Sezione Amici e Profilo.

Cosa: Percorso troppo lungo per vedere le attività/post degli amici. Mancano scorciatoie nel profilo.

Perché: Assenza di acceleratori per azioni frequenti.

Risposta: come detto per il Problema 2, abbiamo eliminato completamente i Post all'interno del prototipo. Abbiamo migliorato la visibilità delle attività e dei badge degli amici.

Problema 5 - Mancanza feedback creazione e Sezione Notifiche/Inviti

H1 - Visibility of System Status

Dove: Interfaccia generale e post-creazione.

Cosa: Manca una sezione notifiche per gli inviti. Dopo aver creato un evento, non c'è una lista o conferma persistente di dove sia finito l'evento.

Perché: L'utente perde traccia delle proprie azioni e degli inviti in sospeso.

Risposta: abbiamo implementato una sezione notifiche all'interno della sezione "Profilo" che ormai, senza i post, era diventata poco utile. Queste notifiche riguardano le nuove richieste di amicizia, inviti ad attività da parte di amici, acquisizione di badge, nuova esperienza da recensire, nuovi iscritti ad un'attività creata da me, e così via...

Per gli eventi abbiamo implementato un solo caso dimostrativo di come dovrebbe funzionare l'iscrizione e disiscrizione da un'attività. Quando ci si iscrive a "Trekking vista lago" la nuova attività compare nell'elenco di "Attività - in corso" e la chat relativa compare nell'elenco delle chat. Quando ci si disiscrive, invece, la chat viene eliminata e l'attività non è più tra quelle "in corso". Essendo Figma limitativa dal punto di vista dinamico-globale sarebbe stato complicato implementare questa

funzione per ciascuna attività e sviluppare tutte le varie casistiche delle varie iscrizioni, costringendoci ad una duplicazione irragionevole di schermate; ci siamo dunque focalizzati sul pattern di uno specifico caso.

Problema 6. Scarsa visibilità affordance (Iscrizione e Caricamento)

H6 - Recognition rather than recall

Dove: Home e Profilo

Cosa: Non è evidente che le card siano cliccabili per iscriversi (manca CTA). Non è chiaro come caricare una nuova esperienza/post.

Perché: L'utente non deve indovinare come interagire con gli elementi principali.

Risposta: abbiamo fatto in modo che quando l'utente passa col cursore del mouse sul nome di un'attività, il nome venga sottolineato, suggerendo all'utente di cliccarvi sopra.

Problema 7 - Assenza funzioni "Invita" e "Aggiungi Amici"

H6 - Recognition / H4 - Consistency

Dove: Sezione Social e Creazione.

Cosa: Non è visibile come aggiungere nuovi amici. La funzione "Crea e invita" non permette realmente di invitare nessuno.

Perché: Funzioni chiave non riconoscibili o promesse non mantenute.

Risposta: la funzionalità "Invita amici" (che si riferisce all'invito di un amico in quell'attività) è disponibile solo per il creatore dell'attività, ed ora è funzionante. Nel prototipo ve ne è una dimostrazione per "Kayak sul lago", in cui l'utente è il creatore e ha a disposizione funzionalità che invece non possiede in "Mountain Bike". Per aggiungere nuovi amici non vi è una funzione apposita ma lo si fa solo attraverso i dettagli della chat di un'attività, in cui si possono vedere i partecipanti. Questo perchè il punto stesso della nostra applicazione è fare amicizia attraverso la partecipazione ad un'attività.

Problema 8 - Mancanza campo specifiche attrezzatura

H5 - Error prevention

Dove: Form creazione.

Cosa: Manca uno spazio per specificare quale "attrezzatura speciale" serva.

Perché: Porta a disguidi organizzativi e utenti impreparati.

Risposta: all'interno della sezione è stata inserita una box di testo in corrispondenza a "richiesta attrezzatura speciale" nella quale si specifica quali di queste attrezzaure sono necessarie.

Problema 9. Terminologia ambigua ("Data discutibile" e "Badge")

H2 - Match between system and the real world

Dove: Creazione evento e Profilo.

Cosa: "Data discutibile" è ambiguo (meglio "Flessibile"). Il termine "Badge" viene introdotto senza spiegazione.

Perché: I termini non rispecchiano il linguaggio naturale dell'utente o mancano di contesto.

Risposta: il termine "Data discutibile" è stato modificato in "Data da decidere", così che l'utente comprenda che della data se ne discuterà all'interno della chat apposita, insieme agli altri partecipanti. Per il termine "Badge" invece abbiamo aggiunto una descrizione all'interno dell'omonima sezione in "Profilo".

Problema 11 - Incoerenza dati sociali (Like vs Amici)

H4 - Consistency

Dove: Profilo.

Cosa: Discrepanza tra numero di like (es. 37) e amici (es. 3) in un sistema apparentemente chiuso.

Perché: Mina la credibilità e la comprensione della privacy del sistema.

Risposta: come i problemi 2 e 4

Problema 14 - Eventi mischiati e Date errate

H1 - Visibility of system status

Dove: Sezione Esperienze.

Cosa: Eventi fatti e futuri sono mischiati. Le date talvolta non corrispondono. Manca un recap delle attività prenotate future.

Perché: Crea confusione sullo stato attuale delle prenotazioni.

Risposta: abbiamo corretto gli errori di svista relativi alle date. Abbiamo invece aggiunto una sezione "Attività - in corso" per tenere traccia delle attività future dell'utente.

Problema 16 - Mancanza indicazione campi obbligatori

H5 - Error prevention

Dove: Form creazione.

Cosa: Mancano asterischi su campi come Partecipanti e Difficoltà.

Perché: Porta all'errore in fase di invio.

Risposta: abbiamo inserito i campi obbligatori per mood e difficoltà

Problema 17 - Problemi di Interazione e Hitbox (Misclick)

H3 - User control and freedom

Dove: Profilo Amici e Schermata Esplora.

Cosa: Hitbox pulsanti troppo piccole nel profilo "Giovanni Lombardi". Cliccando nello spazio tra due eventi in Esplora si apre l'evento sbagliato (Yoga).

Perché: Causa errori accidentali e frustrazione.

Risposta: abbiamo risolto questi problemi minori

Problema 18 - Incoerenza Notifiche (Badge e "Ghost")

H4 - Consistency and standards

Dove: Icona profilo e Conferma.

Cosa: Il badge notifiche non appare sull'icona profilo. Compare una notifica che scompare subito dopo la creazione.

Perché: Standard visivo non mantenuto.

Risposta: come detto nel problema 5, abbiamo implementato una sezione notifiche. Essa non prevede la presenza di un badge sull'icona profilo poichè le notifiche sono direttamente visualizzabili nel profilo stesso.

Problema 20 - Limitazioni Prototipo

NE - Altri problemi

Dove: Creazione.

Cosa: Schermate statiche non permettono di valutare il task "invita" o modifiche reali.

Risposta: abbiamo migliorato l'esperienza utente risolvendo tutti i problemi di staticità e non interazione che non avevamo implementato in precedenza

[Elenco problemi non risolti](#)

Problema 10. Assenza Chat/Q&A Pre-Iscrizione

H10 - Help and Documentation

Dove: Pagina Evento.

Cosa: Impossibile contattare l'organizzatore prima di iscriversi.

Perché: L'utente è costretto a impegnarsi alla cieca per avere informazioni.

Risposta: sebbene riconosciamo che l'utente, per avere informazioni dal creatore, deve eseguire numerosi passaggi (deve iscriversi all'attività, scrivere sul gruppo, aspettare una risposta ed eventualmente disiscriversi), non abbiamo comunque voluto implementare le chat personali perché pensiamo che in questo modo gli utenti finirebbero a parlare solamente all'interno di queste chat non utilizzando più i gruppi come strumento di comunicazione.

Problema 12 - Limitata modifica informazioni personali

H6 - Recognition rather than recall

Dove: Profilo Utente.

Cosa: La sezione di personalizzazione del profilo è limitata e frammentata.

Perché: L'utente deve poter gestire i propri dati agilmente.

Risposta: crediamo che la modifica del profilo, così com'è ora, contenga tutte le funzionalità minime ed indispensabili che servono all'utente

Problema 13. Assenza tasto "Annulla" o "Ritorna"

H3 - User control and freedom

Dove: Modulo creazione e Conferma iscrizione.

Cosa: Manca tasto per annullare/azzerare il modulo. Nelle conferme manca un tasto esplicito per tornare alla home.

Perché: Navigazione non fluida, costringe a usare frecce o menu.

Risposta: per spostarsi da una sezione all'altra basta utilizzare i 4 pulsanti in basso che rimangono fissi ed uguali in tutto il prototipo. Per le iscrizioni alle attività abbiamo comunque implementato un popup che aiuta l'utente a comprendere che la sua operazione è andata a buon fine. Per annullare o azzerare il modulo creazione non abbiamo implementato alcun tasto ma basta cambiare schermata.

Problema 15. Incoerenza Mood/Difficoltà e Design

H4 - Consistency and standards

Dove: Creazione e Filtri.

Cosa: Termini diversi per concetti simili ("Moderata" vs "Sportivo"). Ridondanza tra Mood e Difficoltà. Design diverso tra creazione e filtri.

Perché: Aumenta il carico cognitivo.

Risposta: non pensiamo che esprimano lo stesso concetto.

Problema 19. Sovraccarico informativo e Posizione pulsanti

H8 - Aesthetic and minimalist design

Dove: Login e Dettaglio attività.

Cosa: Troppe info al login. Pulsante iscrizione non "above the fold".

Perché: Le info rilevanti competono con il rumore.

Risposta: i dettagli attività sono fatti appositamente per essere dettagliati. Le informazioni rilevanti si trovano all'inizio della pagina, il pulsante iscrizione solo in fondo perchè l'utente prima si informa e poi decide se iscriversi o meno.